

## 3D STUDIO MAX CONSOLIDATION

5 jours en présentiel (35 heures)

### Compétences visées

Identifier et appliquer les principes de la modélisation polygonale et la 3D en temps réel.

### Objectifs pédagogiques

Cette formation vous permet de renforcer et de perfectionner vos techniques de modélisation, ainsi que vos rendus en affinant le placement de texture et de lumière.

### Population visée

Utilisateurs de 3DS Max.

### Pré-requis

Autodidacte ou utilisateur de 3DS Max qui souhaite se remettre à jour et consolider sa technique de modélisation et de rendu.

### Méthodes pédagogiques

8 participants maximum, un poste par stagiaire et un support de cours (livre) est remis à la fin du stage. La formation est constituée d'explications théoriques, de démonstrations suivies d'exercices de mise en pratique.

### Formateur

Consultant formateur, spécialiste 3D.

### Modalités de validation des acquis

Évaluation des acquis via un questionnaire.  
Attestation de fin de stage.

### Contenu

#### Modélisation Niveau 2

- Gestion du Flux de travail en SubD
- Modélisation organique avancée (voiture, visage...)
- Outils de modélisation Graphite
- Gestion de la rigidité en Subdivision de surface
- Modélisation en Low Poly
- Simulation de détails par textures
- Mix entre courbes et le poly
- Travail en symétrie
- Interaction avec Zbrush

#### Eclairage de scène avancé

- Éclairage photométrique et sa gestion
- Problématiques d'éclairage extérieur et intérieur
- La radiosité dans Mental Ray et V-Ray, ses paramétrages avancés
- Utilisation d'image HDRI en environnement
- Utilisation d'effets avancés pour ajouter des détails

#### Textures

- Gestion de textures multiples
- Superposition de matières
- Gestion du déplacement

#### Animation

- Contraintes d'animation
- Utilisation de la fenêtre des courbes d'animation
- Gestion de la cinématique
- Initiation à CAT
- Introduction à MassFX et aux softs et rigids bodies
- Introduction au système de particules

#### Rendu

- Les formats d'export
- Intégration dans Photoshop, After Effects
- Utilisation de State Sets pour rendu par passes
- Optimisation temps/qualité